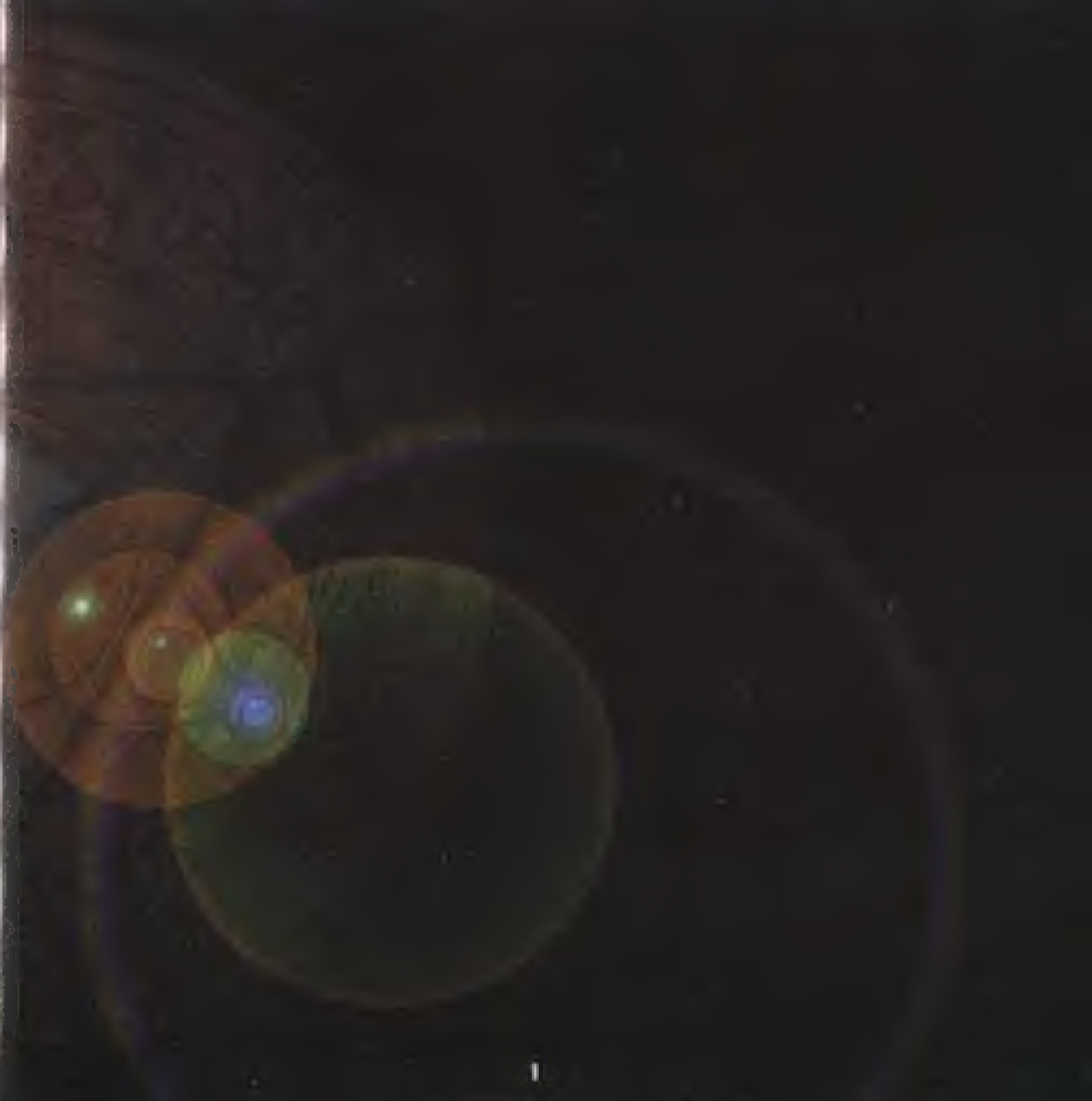
PlayStation

Beyond the Beyond




PLAYING MANUAL
SCPS 10014
For Japan Only
プレイヤー
1人
メモリーカード
3



[メモリーカード注意事項]

「ビヨンド ザ ビヨンド」では別売のメモリーカードを使うことにより、ゲームの途中でデータを保存することができます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口1か2にメモリーカードを差し込んでからゲームをスタートして下さい。
なお、「ビヨンド ザ ビヨンド」ではメモリーカードのデータ記録用ブロックを1ファイルにつき1ブロック使用します。1枚のメモリーカードでは最大3ファイルを記録することができます。

ゲーム中に、メモリーカードに関して、下のようなメッセージが表示されることがあります。

「メモリーカードを使わずにゲームを続けますか？」
メモリーカード差込口1か2にメモリーカードが差し込まれていないときやゲームスタート時に空きブロックがない時に表示されます。
「はい」を選択すると、ゲームはプレイできますが、データの保存はできません。データを保存する場合は、メモリーカード差込口1か2に空きブロックがあるメモリーカードを差してから、再びゲームをスタートして下さい。

「メモリーカードが一杯です、冒険をお続けになりますか？」
メモリーカードの中にセーブに必要な空きブロックがなく、保存ができないときに表示されます。
「はい」を選択すると、ゲームはプレイできますがデータの保存はできません。データを保存する場合は、メモリーカードに空きブロックを作ってから(＊1)、再びゲームをスタートして下さい。

「データが壊れています」
メモリーカードの内容がうまく読みとれないときに表示されます。
ゲームはプレイできますが、データの保存はできません。メモリーカードをきちんと差し直すか、壊れたデータを消してから(＊2)、もう一度ゲームをスタートして下さい。

「メモリーカードが初期化されていません。初期化しますか？」
メモリーカードが初期化されていない時に表示されます。初期化して初めて、セーブができるようになります。

注意1：(＊1)、(＊2)の方法についてはプレイステーション本体の取扱説明書をご覧下さい。
注意2：データの「セーブ」中や「ロード」中にメモリーカードの抜き差しを行うとデータを壊してしまう場合がありますので、行わないで下さい。



SCPS 10014



Beyond the Beyond

CONTENTS

ストーリー紹介 4
ワールドマップ 6
登場キャラクター紹介 8
コントローラの操作方法 16
ゲームの始めかた 18
プレイ開始！ 20
　基本画面の見方 21
通常コマンド紹介
　"はなす" 22
　"しらべる" 23
　"まほう" 24
　"アイテム" 25
　"じゅんび" 26
町にある施設
　宿屋 30
　道具屋 31
　武器・防具屋 32
　教会 33
冒険に出よう！
　フィールドの旅 34
　ダンジョンの冒険 36
戦闘開始！
　戦闘コマンド 38
　戦闘コマンドその2 39
　VPとLPについて 42
　ステータス異常 43
　戦闘終了 経験値について 44
　レベルアップと転職について 45
　APSについて 46
アイテムリスト 47
武器リスト 48
防具リスト 50
魔法紹介 51
STAFF CREDIT 54

ビヨンド ザ

Bey
th
Be





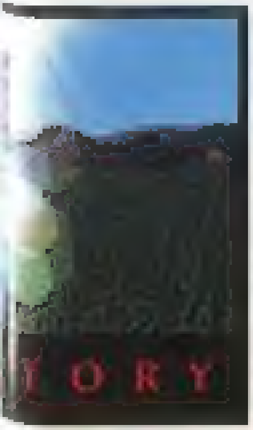
かつて、遥か古えの昔、神族と魔族による大きな戦いがあった。その戦いは、すべての生きとし生けるものを巻き込む壮絶なもので、世界はそのまま終わりを迎えるかとさえ思われた。だが、すべての者が傷つき、すべての者が悲しみ、すべての者が疲れ果てたとき、ついに神族と魔族は気付いたのだ。自らが払った犠牲のあまりの大きさに。



ビヨンド

ond
he
yond

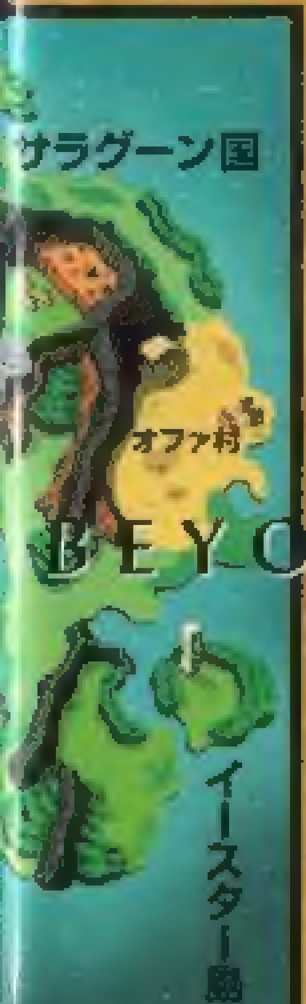
遥かなるカナーンへ



もはや誰ひとりとして争いを望む者はいなかった。だが、もとより相反する光と影の共存を許すほど、この世界は寛容ではない。そこで彼らは、地上と地下の世界に別れ住み互いに干渉しないことを誓いあい、それぞれに従う種族を連れ、契約の地を離れたのである。その地——カナーンを境界線と定めて。

そして、長い月日が流れた……。


マリオン王国
サラグーン城
マリオン城
アイラの村
国境の教会
バンドール帝国
モンマルトの
港町
バルバロス国
ディシプリン島

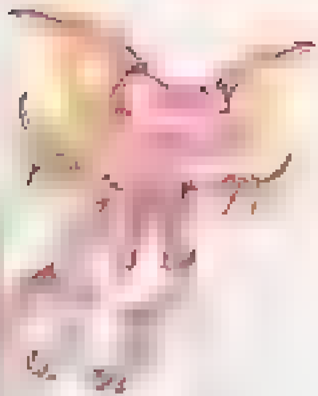


ワールドマップ

BEYOND WORLD MAP

この世界は大きくふたつの大陸に分けられる。東の緑あふれる肥沃な土地"グリーンハイム"と、西の荒れた広大な自然を有する"デザートリア"だ。「ビヨンド ザ ビヨンド」の冒険は、グリーンハイム中央にあるマリオン王国の小さな村"アイラ"からスタートすることになるぞ。


Beyond the Beyond
SCPS 10014





スタイZ

■ベビードラゴン　?歳

フィンに飼われているドラゴンの子供。[illegible]年前にケガをしているところを助けられて以来のつきあいである。[illegible]は子供や[illegible]のない人間と意思を[illegible]せることができる。ペットというよりフィンの親友といってもいいだろう。

Fィン

■主人公＝剣士　14歳



剣士を目指して修業中の少年。[illegible]を幼いころに[illegible]、今は[illegible]のもとで育てられている。[illegible]であるケヒンズに稽古をつけてもらってはいるが、まだまだ足元にも及ばないようだ。

ARACTERS



ガラハットの村でフィンの幼なじみ。
とても勝気だが優しく、面倒も見ている少女。
ただ、好奇心の強さが災いし、
トラブルに巻き込まれることも多いようだ。
ストーリー後半で回復魔法の能力に目覚め、
フィンの旅の助けとなってくれる。

アニー
■僧侶 13歳

ベルーシ
■剣士 20歳

ARACTERS





…の元で、現在はマリオン城に騎士としてつとめている。基本的な性格は…ーと似ているようで、繊細さと自己犠牲的な優しさをあわせ持っている。…の技術に優れ、マリオン騎士団の若手のなかでも将来を期待されている。

●魔法使い　13歳

エドワード

ちょっと甘えんぼぎみのマリオン国の王子。幼いころから病弱で普通の体力もなかったが、魔法の才能に恵まれ、現在も高級魔術士の指導を受けている。経験さえつめば、強力な攻撃魔法で、ヘタな戦士顔負けの活躍をしてくれるだろう。





●戦士　32歳

本来、戦士は騎士よりも位が低いものなのだが、このサムソンは騎士として尊敬されている。それは、マリオン国では並ぶ者のない腕力と、忠誠心あふれる誠実な心のためであろう。現在は、エドワード王子の御側付き人をつとめている。

サムソン



ドミノ
M
28歳



ケビンス
■騎士 38歳

フィノの父親。マリオノ国の騎士で、以前はガラハッドの部下だった。妻を早くに亡くしたため、フィノをガラハッドに預かってもらっている。

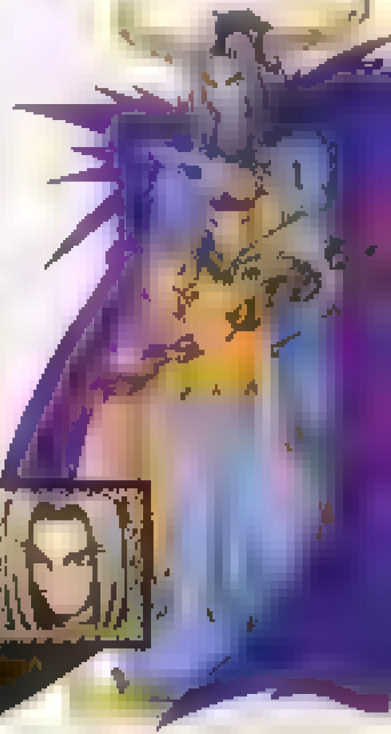
ガラハッド
■元騎士団長 50歳

アー の父親で、ケガのため引退した元マリオノ国の騎士団長。ケビンスから預ったフィノを、我が子やアーと同く様大切に育ててくれた。





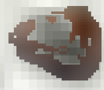
ダゲートリアの強国バンドール帝国の王、野望にかられ、周辺の諸国に対し侵略戦争をしかけようとしているらしい。フィンの祖国マリサンも、このバンドール王の侵攻の脅威にさらされているのである。もしもこの侵略戦争が実際に行われれば、近隣諸国を巻き込む戦乱の世が訪れることになるだろう。





ヨーン YOHN

とても奇怪な外見を持つ魔導将軍。同じくシュタットの直属の配下である。魔力に関していえばラムウさえもしのぐと言われているが、その能力にも関わらずバンドール国内での評判は今ひとつのようだ。



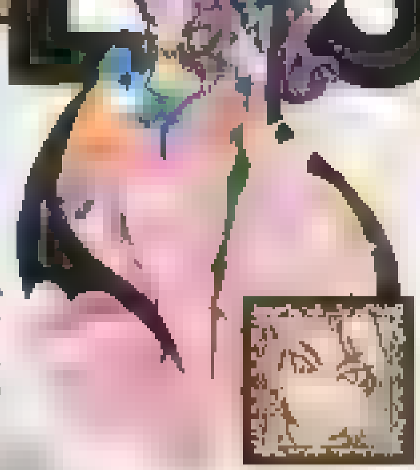
DAGGET ダグート

シュタット直属3将軍のひとり。たいへんな弓の名手で、屈強な兵士が3人がかりでもひけない弓を軽々と扱うことができる。クールな性格で、他人を見下したような態度を取ることが多い。

CHARACTERS



バンドール王を補佐する自称軍師。バンドール国に来る以前のことはまったく知られていない謎の多い男。奇抜かつ豊富な知識と、卓越した戦略眼の持ち主で、並みいるバンドール国の大臣将軍をさしおいて、バンドールでいっきにナンバー2の座を手に入れた。配下に直属の3将軍を持つ。



シュタットの配下である女将軍。人並はずれた魔力の持ち主で、とくに呪い系の魔術に長けている。非常に冷酷な性格で、捕らえた捕虜をいたぶるように魔術でなぶり殺しにしたこともあるという。

RAMU ラムウ

コントローラの操作方法

L1ボタン

△ボタンと同じく、通常時に押すと"はなす""しらべる"コマンドを実行する。

L2ボタン

敵との戦闘中に押すと、カメラワーク(画面の構図)を変えることができる。



方向キー

主人公キャラクターの移動。ウインドウを開いたときのカーソルの移動に使用。





セレクトボタン

ゲーム中は使用しません。

スタートボタン

ウインドウ表示を消すのに使用。押している間だけ有効。

R1ボタン

△ボタンと同じく、通常時に押すと"はなす"、"しらべる"コマンドを実行する。

R2ボタン

ゲーム中は使用しません。

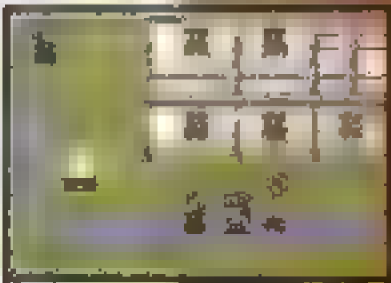


ボタン

ゲーム中は使用しません。

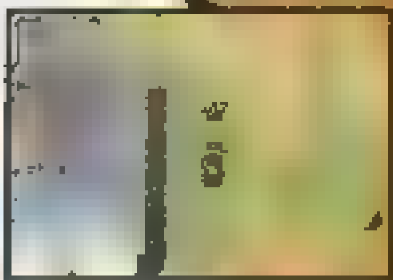
ボタン

通常時に押すと"はなす"、"しらべる"コマンドを自動で実行する。



ボタン

コマンドの決定、メッセージの送りのほか、通常時に押すとコマンドウインドウを開くことができる。



ボタン

各種コマンドのキャンセルや、開いたウインドウを閉じるのに使用。また、メッセージ表示を進めるときにも使用できる。

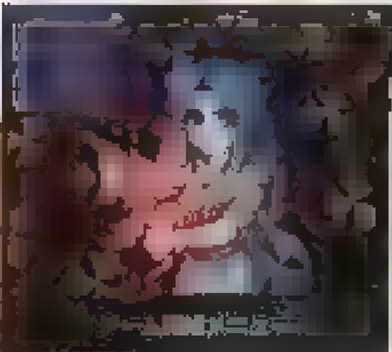
ゲームの始めかた



タイトルロゴ

電源オン！

まず、ディスクをプレイステーション本体にセットして、パワースイッチをオンにしましょう。すると、プレイステーションのロゴとオープニングに続いて、画面に“ビヨンド ザ ビヨンド”のタイトルロゴが表示されます。



名前入力＆データロード

スタートボタンを押すと、左の写真のようなウィンドウが表示されます。最初からゲームを始めたい場合には“はしめから”を、以前プレイした続きをやりたければ“つづきから”を選んで○ボタンを押して下さい。ただし、データファイルがいっぱいのときに“はしめから”を選んでも、ゲームを始めることはできません。まず“きろくをけす”を選んで、いらないファイルを消す作業をしましょう。

"はじめから"



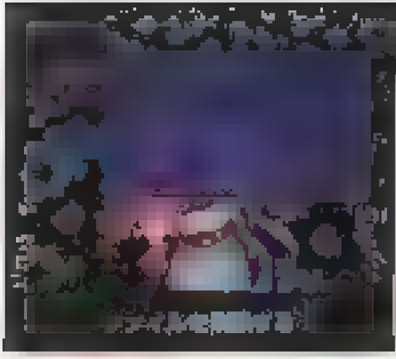
"はじめから"を選ぶと、続けて名前入力画面となります。主人公の顔と文字入力ウインドウが表示されるので、方向キーの上下左右で文字を選び、○ボタンで決定しましょう。間違った文字を入力しても×ボタンを押すと直前に入力した文字を消すことができます。名前を入力し終わったら、ウインドウ右下の"おわり"を選ぶといよいよゲーム開始。ちなみに、文字を何も入力せずに"おわり"を選ぶと主人公の名前は自動的に"フィン"に決定されます。

"つづきから"



プレイステーション本体に別売のメモリーカードがセットされ、さらに途中まで遊んだデータがセーブ(保存)されていると、ウインドウに"つづきから"という項目が新たに登場します。これを選ぶと、ファイル一覧が表示されるので、続きを遊びたいファイルにカーソルを合わせて○ボタンを押せばゲームが再開できます。なお、セーブについてくわしく知りたいなら、P34の教会の利用法を読んで下さい。

"きろくをけす"

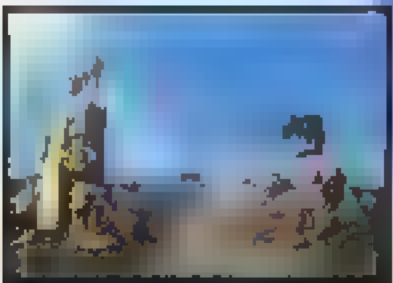


"きろくをけす"の項目も、"つづきから"と同じようにメモリーカードがセットされているときだけ表示されます。これを選ぶと、続きから始めるときと同じような一覧が出ますが、ここでカーソルを合わせて○ボタンを押してしまうと、そのファイルは完全に消されてしまいます。うっかり間違えて大事なファイルを消してしまわないように注意しましょう。

プレイ開始！



名前の入力が終了すると、いよいよ……開始されます。最初のうちは画面上のキャラクターが勝手に動き回る"強制イベン……が進行しますが、しばらくして主人公がベッドで目を覚ますと、方向……に操作できるようになります。まずは、階段を降りて1階に行き、……の話を聞……う。



オープニングで展開される、ヴィンとサピンズの激しい戦闘場面。



親友のスタイナーと一緒に出発で、いよいよ冒険の旅が始まるのだ！

Beyond the Column



強制イベントについて

ゲームをプレイしていると、ときどきキャラクターが勝手に動き出し、メッセージを送る以外の操作ができなくなることがあります。これを"強制イベント"といい、この間は自動的にストーリーが進んでいくのです。けっこう重要なことが語られることが多いので、強制イベント中もゲーム画面から目を離さないようにしましょう。

基本画面の見方

ではここで、ゲーム開始直後の画面(基本画面)の見方について説明しましょう。ふだんは画面上には特になんの情報も表示されていませんが、ここで○ボタンを押すと写真のようなウインドゥが開き、さまざまな行動を起こすことができます。この先のページにある細かい説明を見るまえに、まずはこの画面の見方をよく覚えておきましょう。

ステータスウインドゥ

○ボタンを押すと開くウインドゥで、主人公を含む仲間のキャラクターの簡単な情報が示されます。各項目の内容は次のとおりです。

キャラクターの名前　プレイヤーが操作しているキャラクターの名前です。ゲームが進行すると、最大6人分の名前が横にならんで表示されます。

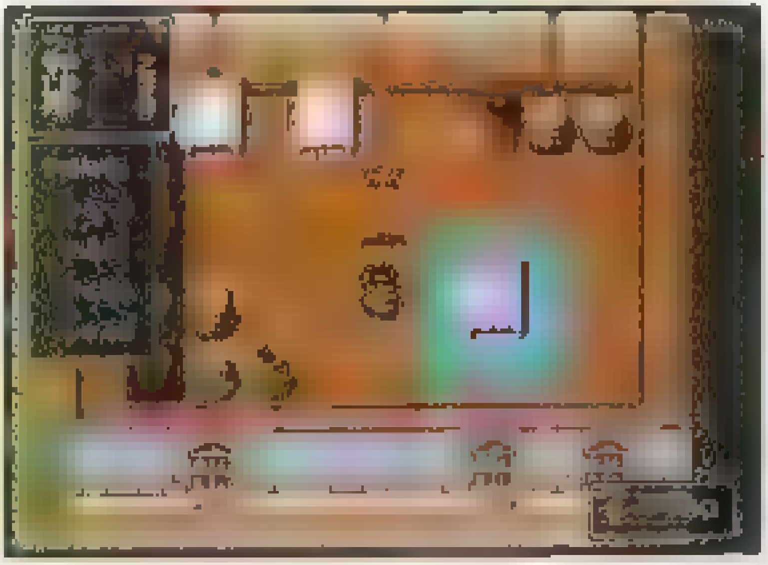
VP(ヴァイタルポイント)　そのキャラクターの活力を示します。簡単にいうと元気の度合いで、戦闘中にこれがゼロになると一時的に気絶してしまいます。

LP(ライフポイント)　そのキャラクターの生命力を示します。これがゼロになると、そのキャラクターは死んでしまうので、教会などで復活させてあげましょう。

MP(マジックポイント)　そのキャラクターの魔力を示します。魔法を使うことで消費されていき、これがゼロになると魔法を使うことができなくなります。

コマンドウインドゥ

○ボタンを押すと開くウインドゥで、基本画面で使用できるいくつかのコマンドが並んでいます。これらのコマンドの詳しい解説は次のページから。



主人公(フィン)

画面の真ん中にいるのが主人公で、そばに並んでいるのは相棒のスタイナーです。もしも主人公が死んでしまった場合には、ほかのキャラクターが表示されます。

通常コマンド紹介

では、Zボタンを押して表示される７つのコマン[illegible]はなす"、"しらべる"、"まほう"、"アイテム"、"じゅんび"のそれぞれの使いかたについ[illegible]していきましょう。ゲーム進行に合わせて解説していますから、実際に試しながら[illegible]てみましょう。

はなす

主人公を自由に操作できるようになったら、この"はなす"コマンドを使ってみましょう。例えばガラハッドのとなりに立って"はなす"コマンドを選ぶと、画面下にメッセージウインドウが開いて彼と会話をすることができます。もちろん、このアイラの村のほかの住人とも自由に話ができます。いろいろな人に話しかけて、たくさん情報を聞き出しておきましょう。ちなみに、人に向かって△ボタンかL1、R1ボタンを押すだけでも話を聞くことができます。



ゲーム[illegible]、ガラハッド[illegible]主人公に大切な[illegible]をしてくれる。

しらべる

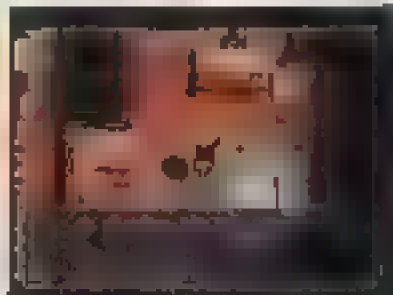
ガラハ
地下室



[illegible]どで[illegible]できます。



[illegible]の中に[illegible]を調べてみると、[illegible]のヒントが手に入ることもある。



[illegible]ように見えるテーブルも、調べて見るとこんな[illegible]アイテムが。



Beyond the Column

ストックボックス

地下室の左上にある宝箱は、ストックボックスという特別な宝箱です。なんと、この箱のなかには、あまったアイテムやお金などを一時的にしまっておくことができるのです。この箱を調べると、アイテムを取り出すか預けるかの選択肢が出てきます。どちらかを選ぶと、さらに何を出し入れするのかの選択肢が出るので好きなものを選んで下さい。ゲーム開始画面から、すでに薬草などのアイテムがしまってあるので、必要なだけ箱から出しておきましょう。

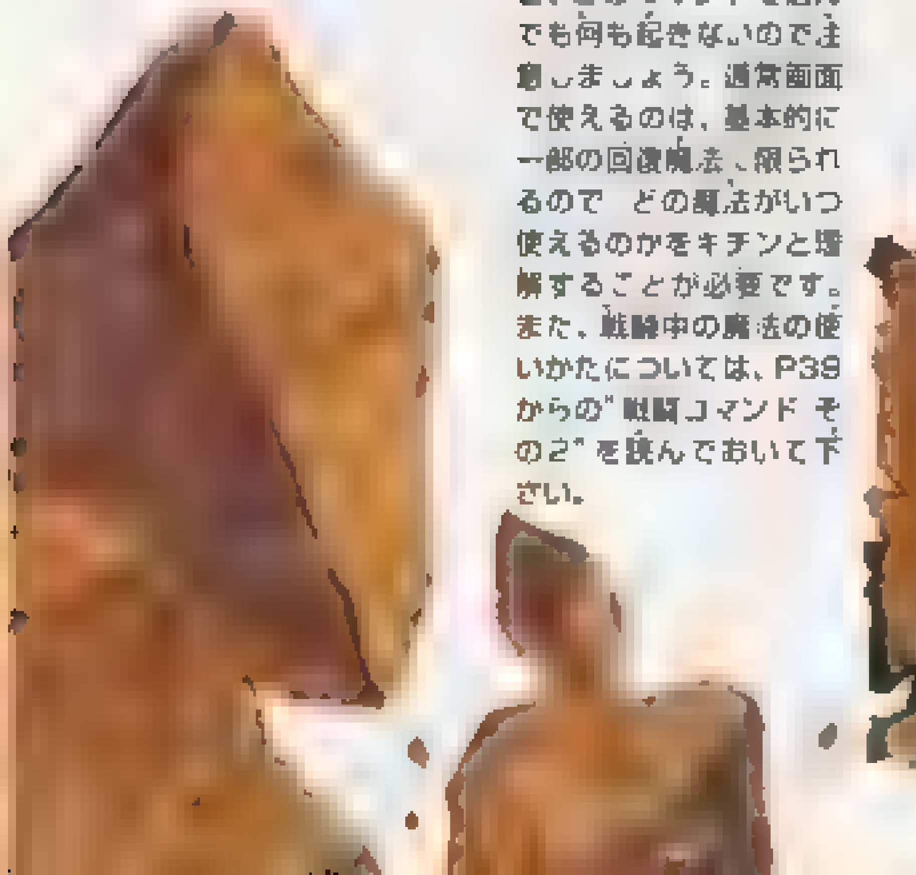


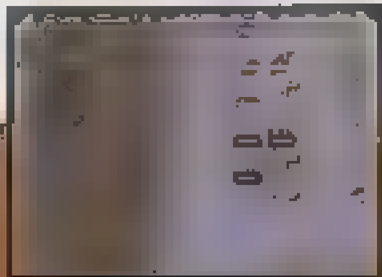
ッドと話すと、地下室で装備を整えていくようにいわれるはず。このでは"しらべる"コマンドを使うことでいろいろなアイテムを手に入れることができるのです。壁にかかった剣や、床に置いてある壺 タル 宝箱のまえで、ウインドウを開いて"しらべる"コマンドを使ってみましょう。目の前の場所を調べて、何かある場合にはそれを手に入れることができます。ちなみに"はなす"コマンドと同じく L1、R1ボタンで代用することができます。



まほう

フィノを始めとするキャラクターたちは、ゲームが進むと魔法を覚えることができます。この"まほう"コマンドは、それらの覚えた魔法を使用するためのものです。ただし、使用できる魔法を覚えていないと、このコマンドを選んでも何も起きないので注意しましょう。通常画面で使えるのは、基本的に一部の回復魔法に限られるので、どの魔法がいつ使えるのかをキチンと理解することが必要です。また、戦闘中の魔法の使いかたについては、P39からの"戦闘コマンド その2"を読んでおいて下さい。





ヒールの魔法を選んでAボタンを押す。



[illegible]

にして下さい。

アイテム



このコマンドは手持ちのアイテムを使うためのものです。このコマンドを選ぶと、誰のアイテムを使うか→どのアイテムを使うか→そのアイテムをどうするか、の順にウインドウが変わっていきますから、必要なものを選んでいって下さい。なお、誰のアイテムを使うかのウインドウは、キャラクターがフィンひとりしかいないときには表示されません。また、その場合にはアイテムを"わたす"操作もできませんので注意して下さい。

Beyond the Column

魔法レベルについて

このゲームで登場する魔法には、魔法レベルというものがあります。同じ魔法でも、レベルが違うと効果や性質が変わってくるのです。このレベルは、魔法の名前が表示されたあとで方向キーの左右で調整することが出来ますから、目的にあったレベルで魔法を使うよう

つかう



薬草などのアイテムを使うことができます。また、アイテムを他人（パーティメンバー以外）に渡したいときや、ある場所に置きたいときには、その人（場所）の前でこのコマンドを使って下さい。

そうび



装備可能なアイテムを選ぶと、このコマンドが表示され、そのアイテムを装備したり外したりできます。装備されたアイテムには"E"のマークがつきます。なお、何も装備しない状態にすることはできません。

わたす



アイテムをパーティ内のほかのキャラクターに渡すときに使うコマンドです。アイテムを選んだあとで、さらに誰に渡すかのウインドウが開きますので、好きな相手を選んで下さい。

すてる



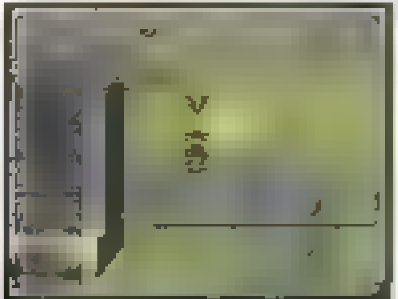
いらなくなったアイテムを捨てるときに使います。いったん捨てたアイテムは2度と手に入らないので、うっかり貴重品などを捨てないようにしましょう。なかには捨てられないアイテムもあります。

じゅんび

ゲームを進めていくうえでの、さまざまな準備をするためのコマンドです。このコマンドを選ぶと、さらに"つよさ"、"たいれつ"、"せってい"、"さくせん"の4つのコマンドが表示されますから、必要なものを選んで下さい。各コマンドの意味は次のとおりです。

たいれつ

このゲームでは、前列3人、後列2人というフォーメーションで敵と戦います。このコマンドを使えば、そのフォーメーションを自由に変えることができます。前列は相手にダメージを与えやすいかわりに味方のダメージも大きく、逆に後列は受けるダメージが少ないかわりにこちらが与えるダメージも小さいようです。体力に自信がない仲間は後列に置いてあげましょう。



[illegible]キャラクターは後列に置こう。



敵のダメージに関して隊列による影響は等しい





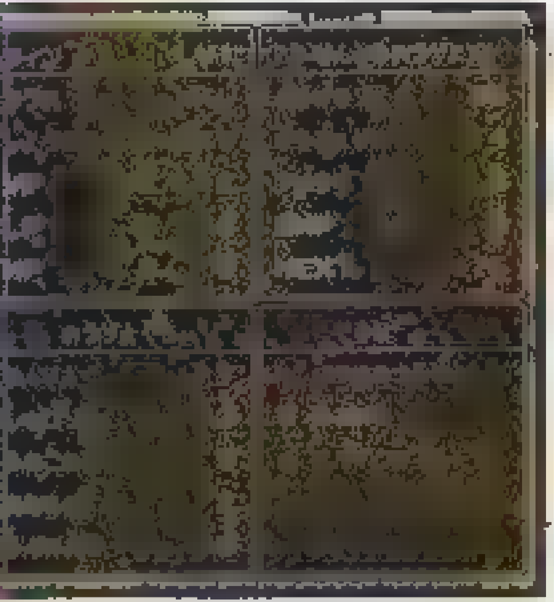


つよさ

各キャラクターの強さや状態を一覧で表示します。画面の各記号の意味は次のとおりです。

基本ステータスウインドゥ

クラス …そのキャラクターの職業
しょうたい …ステータス異常の有無
VP …VP(活力)の現在値と最大値
LP …LP(生命力)の現在値と最大値
MP …MP(魔法力)の現在値と最大値



キャラクター選択ウインドゥ

方向キーの上下で、詳しい強さを見たいキャラクターを選択する。

戦闘能力ウインドゥ

こうげきりょく …武器の分も含むキャラクターの総合攻撃力
ぼうぎょりょく …防具の分も含むキャラクターの総合防御力
すばやさ …武器・防具の重さを考慮に入れたキャラクターのす早さ
EXP …そのキャラクターの経験値の累計
NEXT …次のレベルアップに必要な経験値

基本能力値ウインドゥ

わんりょく …力の強さ。総合攻撃力に影響する。
しゅびりょく …体の丈夫さ。総合防御力に影響する。
みのこなし …敏捷さ。戦闘時の攻撃順番に影響する。
あたまのよさ …賢さ。魔法の威力に影響する。
うんのよさ …幸運の度合い。攻撃の成功率、回避の確率など戦闘全般に影響する。

装備ウインドゥ

そのキャラクターが現在装備しているものの一覧が表示される。なお、この状態で○ボタンを押すと、基本能力値ウインドゥと装備ウインドゥが消え、かわりに所持魔法の一覧が表示される。

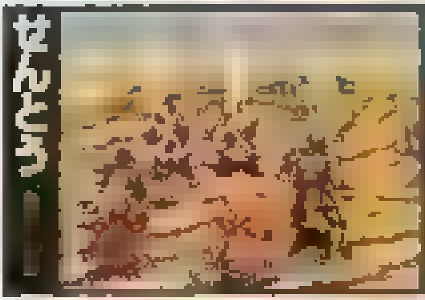
せってい

このコマンドは、プレイヤーがより快適にゲームを楽しむための、各種設定を変えるものです。直接ゲーム内容に関係するものではありませんが、いちばん最初に設定しておけば最後まで有効ですから、なるべくプレイしやすい環境にしておきましょう。





画面上に表示されるメッセージの表示スピードを設定します。文字が速く流れすぎて読みにくいという人は遅く、逆に遅すぎてイライラするという人は速く設定しておきましょう。ただし、メッセージ表示速度が速すぎると、大事な話を見逃すこともあります。慣れないうちは少し遅めにしておくといいでしょう。



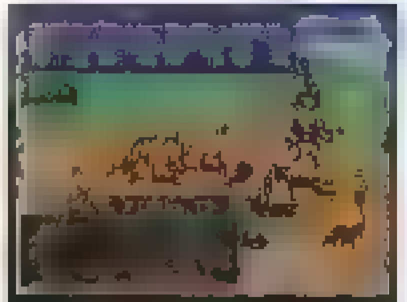
戦闘中のウインドウのオン/オフを選択するコマンドです。これでウインドウオフに設定しておくと、戦闘中の余分なウィンドウ表示がなくなるため、迫力ある戦闘画面をじっくり楽しむことができます。ただし、ステータスなどの重要な情報も消えてしまうので、つねに自分の状態には気をつけておきましょう。



ウインドウの色や背景を変更するコマンドです。「モード」はウインドウの背景を透明、半透明、不透明の3種から選ぶことができます。また「カラー」はフォント(文字)、ウインドウの枠線、ウインドウの地の色を自由に変更できます。あなたの好みに応じて、いろいろなパターンを試してみましょう。

さくせん

戦闘中は、主人公以外の仲間は勝手に状況を判断して自分なりに戦っていきます。ですがあまり勝手に行動されても困りものです。このコマンドは、どのような戦いかたをするかを仲間に指示するためのもので、5つの作戦からひとつを選ぶことができます。状況に応じて、これらの作戦を使いこなしていきましょう。各作戦の内容は右の解説を参照して下さい。



変化する戦闘状況に対応して、こまめに作戦を変えていこう。

【各作戦の内容解説】

チャージ

攻撃[illegible]力で戦う作戦です。魔法はもっとも[illegible]ものを使います。回復魔法や[illegible]などは[illegible]の作戦[illegible]

リザーブ

魔力[illegible]する作戦です。マジック・ポイントも[illegible]ないので、[illegible]有効です。

ファイト

[illegible]にがんばって戦う作戦です。相手の戦力[illegible]

マニュアル

[illegible]

ガード

[illegible]

町にある施設

スタート地点のアイラの村はも　　　　こと、街や　　　　ろいろなお店が開かれています。
ここでは、それらの　　　　や利用　　　　を紹介していきます。

宿屋

"INN"と書かれた看板があるのが宿屋です。宿屋に泊まると、減ってしまったVP、LP、MPを最大値まで回復することができます。長い冒険の間には何度もお世話になることでしょう。カウンターのなかにいる人に話しかけると、1泊に必要な金額を教えてくれたあと泊まるかどうかを聞かれます。"はい"か"いいえ"を選んで下さい。場所によっては、宿屋以外の体力回復場所がありますが、基本的には宿屋と利用方法は同じになっています。



宿屋や教会に泊まりたいときは、カウンターごしに店の人に話しかけよう。



アイラの村では、カラハッドの家の奥のベッドで休むことができる。

Beyond the Column

誰かが死んでいる場合

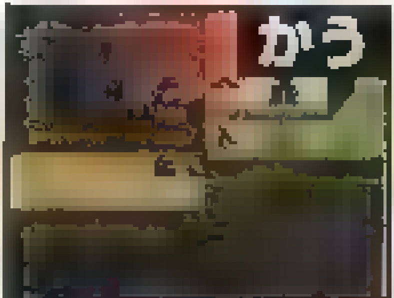
VPやLP、MPの回復ができる宿屋ですが、さすがに死んだ人まで回復させることはできません。仲間の誰かが死んでしまっているときには宿ではなく教会で復活させてあげましょう。同様に、毒の状態も宿屋では回復できないので注意しましょう。

道具屋

薬ビンのような看板がかかっているのが道具屋です。この道具屋では、薬や毒消し草などのアイテムの売買や、壊れかけたアイテムの修理をすることができます。売られているのは基本的に消耗品ばかりですが、まれに貴重なアイテムが店頭に並ぶこともあります。とくに必要なものがないときにも、一度はお店をのぞいて在庫を確認してみるといいでしょう。

道具屋メニュー紹介

かう



これが道具屋に売られている品物の一覧が出る。あとはアイテムを持たせるキャラクターを選べば、そのアイテムを買うことができる。

うる



道具とキャラクターの名前と持っているアイテム一覧が出るので、売りたいものを選べばオーケー。原則として売値は購入額の75%になる。

しゅうり



売るときと同様、手持ちのアイテムの一覧から修理したいアイテムを選べばいい。壊れていないアイテムを修理することはできない。

武器屋・防具屋

剣の絵の看板は武器屋、盾の絵の看板は防具屋です。なかには、武器と防具をいっしょに売っている店や、道具の販売もやっている武具屋というものもあるようです。基本的に道具屋と同じですが、下取りや装備のサービスなど、武器・防具屋ならではのシステムもあります。また、壊れた道具の修理も同じように請け負ってくれます。

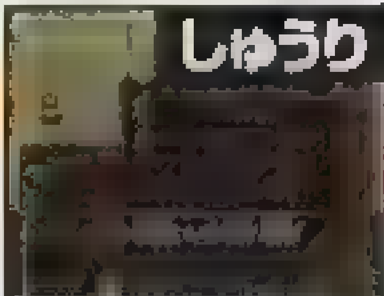
武器・防具屋メニュー紹介

うる



これも道具屋と同じです。武器、防具だけでなくアイテム類も買い取ってもらえます。ただし、現在装備しているものは売ってもらえません。いったん"どうぐ"コマンドで装備を外してから売って下さい。

しゅうり



このメニューも道具屋のものとまったく同じです。修理してもらいたいものをアイテムの一覧から選んで下さい。ちなみに、武器や防具は決して壊れることが無いので、修理してもらうことは無いでしょう。

かう



基本的に道具屋と同じですが、右下のサブウインドウに、装備の可否と装備時に変化するステータスが表示されます。また、買うとその場で装備させてくれて、それと同時に装備の下取りもしてもらえます。

教会

お店ではありませんが、旅の間にもっともお世話になる施設、それが教会です。教会では、冒険を中断するためのセーブ、死者の復活、異常ステータスの治療などができます。どれも、教会以外の場所ではできないことばかりですので、利用法をよく覚えて有効に活用して下さい

教会メニュー紹介

きろくする



これを選ぶとデータをセーブ(記録)できます。メモリーカード1枚につき1つのファイルが作成されるので、好きなファイルを選んでZボタンを押して下さい。

いきかえらせる



死んでしまったキャラクターを復活させることができます。これを選ぶと画面に寄付する金額が表示され、寄付するかどうか聞かれるので、よかったら"はい"を選んで下さい。

ちりょうする



毒など異常なステータスを治療してくれます。これを選ぶと、治療が必要なキャラクターが表示されますから、金額と相談して治療するかどうかを決めて下さい。

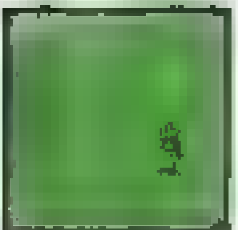
冒険にでよう！

フィールドの旅

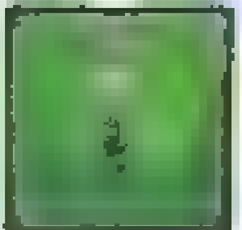


Zボタンを押すと、街のなかと同じようにコマンドウインドウが出るぞ。

街のなかでの準備がすべて終わったら、いよいよ外に出てみましょう。最初のうちはあまり遠くに行くことはできませんが、そのうち広い範囲を旅することになるでしょう。基本的にフィールドの旅は徒歩ですが、物語が進むと特別な乗り物で旅をすることもできるようになります。また街のなかとは違って、歩いていると敵と遭遇することもあるので注意して下さい。



普通に歩いていけます。敵との遭遇も少なく比較的安全な地形です



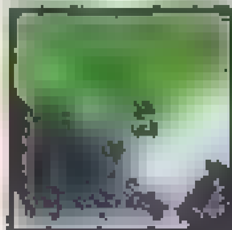
この上を歩くと街や城のなかに入ることができます



平地と同じく普通に歩けますが、敵と遭遇する確率が少し上がります



森よりさらに敵と遭遇しやすい地形。出現する敵も強くなるようです



通行不能の地形です。空を飛べれば越えられるのですが

ダンジョンの冒険

アイラの村を出て東に少し行くと、洞窟の入口が見えてきます。これがガラハッドから行くように言われた"奈落の洞窟"です。ここはフィールド上より敵が多く出現する危険な場所なのです。このような場所はダンジョンと呼ばれ、洞窟以外にも塔や神殿といった形を取ることもあります。何が起こるかわからないところですから、きちんと準備を整えてから入るようにしましょう。



ダンジョン内には宝箱や罠などが用意されているぞ





地下洞窟・鍾乳洞

基本的に迷路になっている所が多く [illegible]



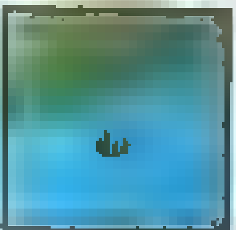
遺跡・神殿

謎解きがメインのダンジョンですが、どこかでヒントをもらえることもあるようです



その他のダンジョン

謎解きやヒントが少なく難易度が高いものが多いでしょう。しっかり考えて下さい



岩場は通行不能ですが [illegible] を手に入れると自由に移動ができます



戦闘開始！

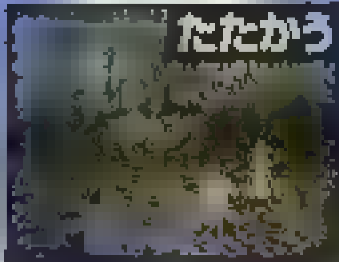
迷宮の洞窟に入…が…とつぜ…り替わり…と敵モンスターとの戦闘が始まります。ここで…めか…て紹介して…う。

戦闘コマンド

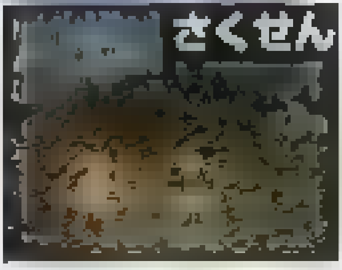


洞窟を歩いていると、突然、主人公がグ…ッと拡大されて[illegible]になる。

戦闘が開始されると、画面の左下に通常とは違うコマンドウインドウが表示されます。これを戦闘コマンドウインドウと呼び、戦闘に突入するときの第一段階のコマンド選択を行います。コマンドメニューは"たたかう"、"さくせん"、"にげる"の3種類です。各コマンドの意味と画面上の情報の見方については、右の説明と右ページの写真を参照して下さい。



そのまま敵と戦いたいときには、このコマンドを選びます。カーソルを合わせて○ボタンを押すと、続いてサブ戦闘コマンドウインドウ（P38からを参照して下さい）が表示されますので、さらにキャラクターの行動を選択して下さい。



基本的に通常コマンドの"じゅんび"と同じものです。5つの作戦がウインドウに表示されますので、そのなかから適当なものを選んで下さい。なお、主人公がひとりだけのときには、このコマンドは表示されません。



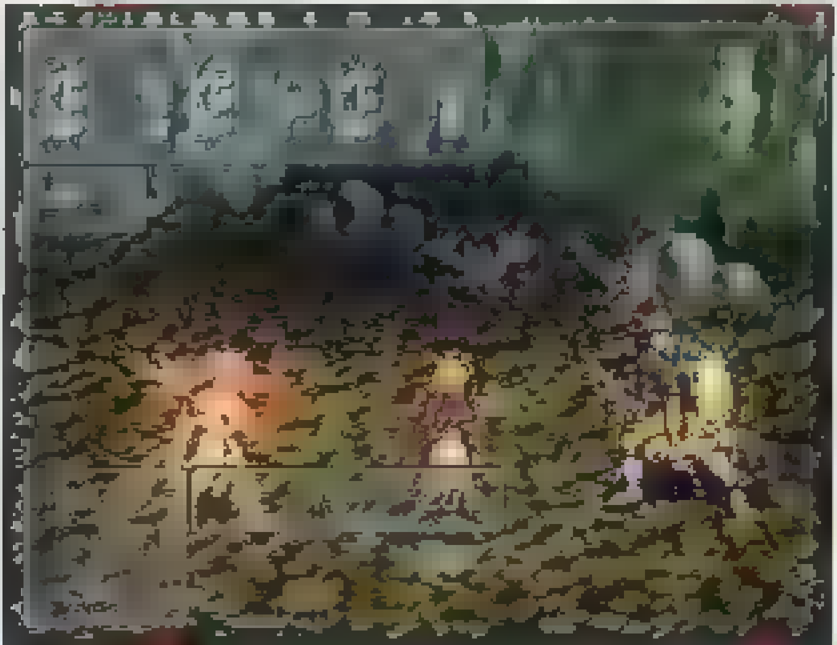
戦いから逃げるために使うコマンドです。ただし、敵が強すぎるときや、ストーリーの進行上戦いを避けられない場合には逃げることができないこともあります。逃げれば逃げるだけあとで苦労するので、非常時以外には積極的に戦いましょう。

ステータスウインドゥ

主人公と仲間の状態を見るためのウインドゥで、通常画面で表示されるものと基本的に同じです。各記号の意味についてはP22の"基本画面の見方"を参考にして下さい。

敵キャラクター

画面奥に表示されているのは敵キャラクター。外見である程度は攻撃方法が予測できる場合もあるので、何が得意なのかをよく観察しましょう。



戦闘コマンドウインドゥ

"たたかう""さくせん""にげる"といった戦闘用のコマンドが表示されているウインドゥです。各コマンドの意味については各ページを参照して下さい。

味方キャラクター

原則的に、コマンド入力時に画面下に表示されているのが味方のキャラクターです。戦闘が開始されるとこれらのキャラクターたちが敏捷順に戦い始めます。

Beyond the Column

ターン制戦闘について

このゲームの戦闘は"ターン制戦闘"と呼ばれる形を取っています。これは、コマンド入力が終了すると敵と味方がすばやい順に行動し、全員分の行動が終わると再びコマンド入力に戻るというものです。コマンド入力に時間がかかっても、敵が先に進んでしまうことはありませんから、落ちついて戦うことができるのです。

ターン制戦闘の流れ

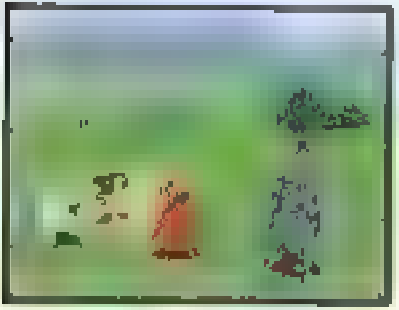
- コマンド入力
- 味方1の行動
- 敵Aの行動
- 敵Bの行動
- 味方2の行動
- 全員行動終了

戦闘コマンド　その2

戦闘コマンドウインドウで"たたかう"を選ぶと、さらにサブ戦闘ウインドウが開き、各キャラクターごとの細かい行動を指示することができます。用意されているコマンドは"こうげき""まほう"、"ほうぎょ""アイテム"の4つです。各コマンドの詳しい使いかたに関しては、次のとおりになっています。よく読んで戦闘を有利に進めて下さい。



こうげき



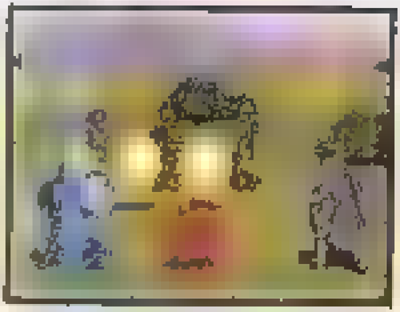




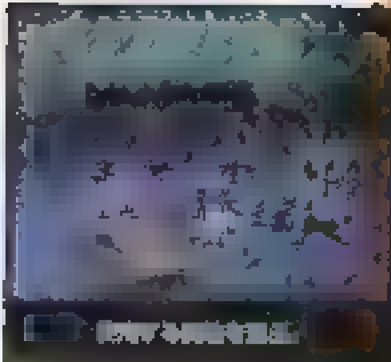


このコマンドは、武器を使った直接攻撃を敵にしかけたいときに使います。この攻撃によるダメージは、簡単にいうと攻撃側の攻撃力と防御側の防御力を比較して決定されます。まれに会心攻撃で通常より高いダメージを与えたり、2回攻撃で2倍のダメージを与えることもありますが、逆に相手に回避されたり反撃を受けることもあります。これらの現象が起こる確率は一定ですが、プレイヤー側の操作で、この確率を上昇させることもできます。詳しくはP47からのAPSシステムについてのページで詳しく紹介していますから、読んでおいて下さい。

まほう

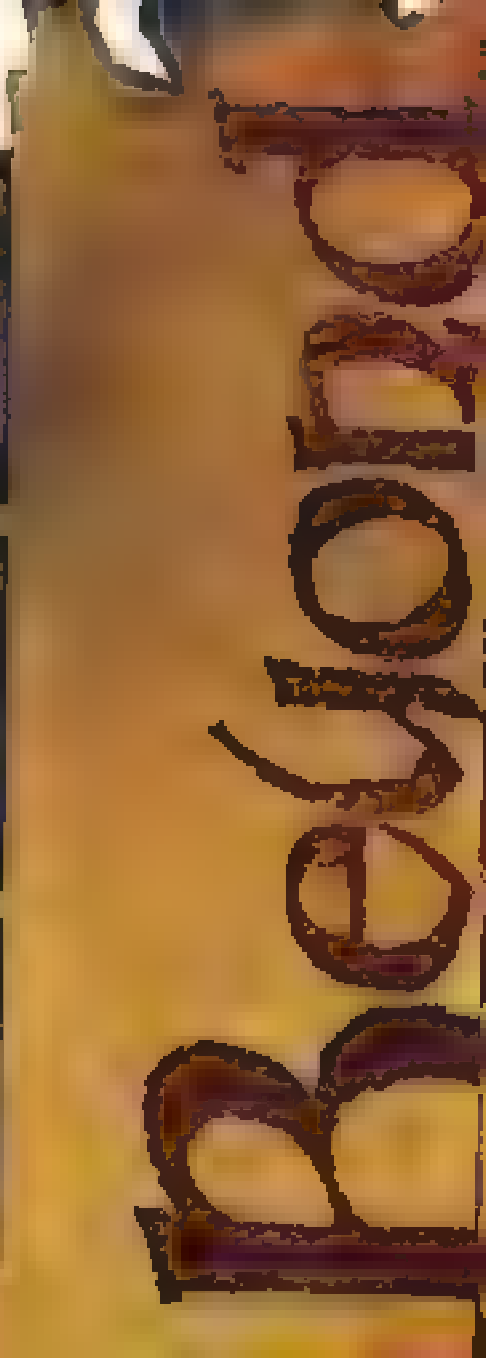


魔法を使って敵を攻撃したり、味方の攻撃のサポートをしたりするためのコマンドです。魔法の使いかたは、街やフィールドで使うときとまったく同じです。使いたい魔法を選び、必要なら魔法レベルを変更し、魔法を使う相手を決定します。全体にかかる魔法のなかには使う相手を決定する必要がないものもありますが、原則としてこの手順で大丈夫です。魔法のなかには、特定の敵に効果が高かったり、まれに直接攻撃と同じように会心攻撃が出るものがあるので、それぞれの魔法の効果をよく考えて使うようにしましょう。

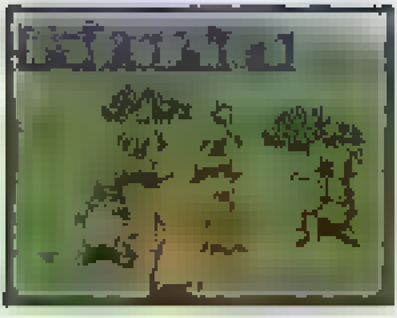








ぼうぎょ



キャラクターの残りVPがわずかとなり、あと1回の攻撃にも耐えられそうにないときには、このコマンドで守りを固めて他のキャラクターに回復してもらうという戦法が有効です。"ぼうぎょ"を選んだキャラクターは、そのターンの間は何の行動もできなくなりますが、かわりに防御力が倍増して直接攻撃のダメージを受けにくくなるのです。とくに後列のキャラクターが防御していると、直接攻撃のダメージをほとんど受けなくなります。ただし、魔法攻撃に関してはあまり効果がないので注意しましょう。





防御なしの時は、相手の攻撃をまともに受ける。



防御した場合、前列に位置するためダメージは減少。



さらに後列にいれば、ダメージはわずかなものだ。

アイテム



手持ちのアイテムを使用して、回復や攻撃補助を行うためのコマンドです。コマンドの使いかたは、魔法と同様フィールド上で使用するときとほとんど変わりはありません。まず使用したいアイテムを選び、続いて使用する相手（敵または味方）を選べばアイテムが効果を発揮します。アイテムによっては、使用した本人に対して自動的に効果を発揮するものもあるので、誰に何を持たせておくかをよく考えておく必要があります。また、通常のアイテムコマンドと違い、装備の変更とアイテムの受け渡しは戦闘中には不可能なので気を付けましょう。









グロッキーになるまえに回復させてあげよう。

VPとLPについて

戦闘でもっとも注意が必要なのは、各キャラクターのVP(ヴァイタルポイント)、LP(ライフポイント)の残量です。まず、戦闘中に敵から攻撃を受けると、そのダメージの数だけVPが減っていきます。もしもVPがゼロになってしまうと、そのキャラクターはグロッキー状態となり通常の戦闘行動をとることができません。グロッキー状態のキャラクターは、次の自分の順番が回ってくれば自動的にVPが回復しますが、このときLPを一定量だけ消費してしまいます。もし、LPが残っていないときにVPがゼロになると、そのキャラクターは死んだことになり、教会でお金を払って復活させるしかなくなります。LPがゼロになるまえに宿屋に泊まるなどしてLPを回復させておきましょう。

Beyond the Column

もしも全滅したら・・・？

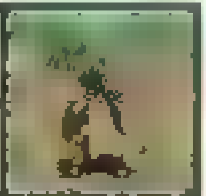
もし全員のVP、LPがゼロになって全滅してしまった場合、所持金を半分に減らされたうえ、主人公以外は全員死んだ状態で、最後にセーブした場所からの再スタートになってしまいます。非常に損なことなので、可能なかぎり全滅だけは避けるようにしましょう。



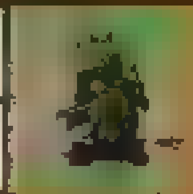
ステータス異常

戦闘中には、毒やマヒ、石化などの被害を受けることがあります。これらは「異常ステータス」と呼ばれるもので、その戦闘が終われば回復するもの(軽度のステータス異常)と、戦闘が終了しても異常が続くもの(重度のステータス異常)の2種類があります。それぞれ対処法が違いますので、下のステータス異常一覧を見ておいて下さい。

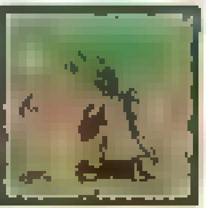
症状
軽度・一定時間行動不能
治療法
魔法、アイテム



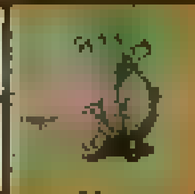
症状
重度・定期的に毒ダメージ
治療法
魔法、アイテム、教会



症状
軽度・一定時間味方を攻撃
治療法
アイテム



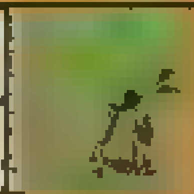
症状
軽度・一切の行動不能
治療法
魔法、アイテム



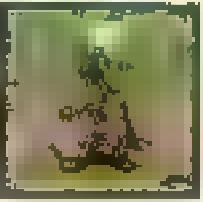
症状
軽度・直接攻撃の命中率低下
治療法
アイテム



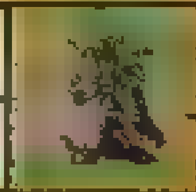
症状
重度・ダメージ、行動不能など
治療法
教会のみ



症状
軽度・魔法が使用できない
治療法
アイテム



症状
軽度・一切の行動不能
治療法
魔法、アイテム





強い敵ほど、たくさんのお金や経験値が手に入る。



なかには、戦闘終了時にアイテムを落とす敵もいる。

戦闘終了 経験値について

無事に戦闘が終了すると、キャラクターは倒した敵に応じてお金（G）と経験値(EXP)を手に入れることができます。経験値とは各キャラクターの成長の度合いを表わすもので、これがある程度たまるごとにキャラクターはレベルアップし、だんだん強くなることができるのです。レベルの上がりかたは各キャラクターごとに違いますが、以前より弱くなるということはありません。旅の途中でどうしても勝てない敵が出てきたときは、もう少し弱い敵を相手に戦って経験をつみ、レベルアップしてから出直してみましょう。そのうち必ず先に進めるようになるはずです。ちなみに、戦闘終了時に死んでいるキャラクターは経験値をもらうことはできません。なるべく全員無事な状態で戦闘を終わらせて、みんな平等に経験値をもらえるようにしましょう。







転職するとキャラクターの見た目が変わり、専用の装備品を身に付けられるようになる。また、レベルアップ時の成長率も大きくなる。

レベルアップと転職について

レベルアップによるメリットはたくさんありますが、いちばんわかりやすいのは、各種パラメーターの上限値が上がることでしょう。LPやVPが増えて死ににくくなると同時に、攻撃力、防御力、魔法に対しての抵抗力なども増し、敵との戦いに勝ちやすくなるからです。また、たまに魔法を覚えたり、修得済みの魔法をより高いレベルで使用できるようになることも利点のひとつと言えるでしょう。そして、もっとも重要なのは、レベルを上げることで転職の資格が得られるということです。一定以上のレベルになったところで、ある場所に行きひとつの課題をクリアすると、ワンランク上の職業を手に入れてさらに強くなることができるのです。ゲームが進めば、その場所と課題については明らかになりますから、そのときまで精進を忘れないでおいて下さい。

APS（アクティブ・プレイング・システム）について


[illegible]
音が鳴って普通と違う動きが見られる。

既存のターン制RPGは、コマンドを選択したプレイヤーは次のターンまでただ待つことしかできませんでした。しかし、この「ビヨンド ザ ビヨンド」では、この戦闘の各局面でボタンを連打することで、戦闘を自分に有利に進めることができるAPS（アクティブ・プレイング・システム）を採用しています。これで、単調な戦闘に飽きることなく長い冒険を進めて行くことができるでしょう。

さて、連打の詳しい効果について説明しましょう。まずプレイヤー側のキャラクターが攻撃するときにボタンを連打すると、会心攻撃や2回攻撃の確率が大幅にアップします。また、敵の攻撃を受けるときにボタンを連打すると、防御または反撃の確率がやはり大幅にアップします。さらに、VPがゼロになった場合、1ターンのグロッキー状態を経たあとLPを消費して回復しますが、このときのVPの回復量、LPの消費量も連打によってどんどん効率がよくなっていくのです。ターン制の戦闘だからといって気を抜かずに、常に画面から目を離さないようにして下さい。

連打の使用タイミングと効果

連打タイミング	連打しなかった場合	連打した場合



連打タイミング	連打しなかった場合	連打した場合
自分の攻撃直前	通常攻撃	会心or2回攻撃
相手の攻撃直前	通常ヒット	防御or回避
自分の回復直前	通常回復	VP回復2倍、LP消費1/2

攻撃と防御に関する連打効果は2種類の効果が発生する場合があります。つまり、2回連続で会心攻撃を出したり、相手の攻撃を防御して逆に反撃したりといったお得なこともあり得るのです。

アイテムリスト

冒険の途中で[illegible]アイテムを手に入[illegible]ます。
お店で買えるアイ[illegible]ほかにはとても[illegible]アイ[illegible]在するようです

薬草



[illegible]体力回復[illegible]HPを回復することができる。冒険の序盤でお世話になるアイテム。

毒消し草



[illegible]

みちびきの枝



[illegible]どんな場所からでも[illegible]ダンジョン内でも使用[illegible]

ジュエル



[illegible]宝石[illegible]能力[illegible]効果を持つもの[illegible]

水筒



[illegible]

鍵



閉ざされた扉を開ける鍵で、その扉に対応した鍵でないと開けることはできない。何種類もあるぞ

月のカケラ



不思議な材質でできた[illegible]光るカケラ。月のエネルギーを秘めていると言われるが、その効果は不明

モアイ像



テーブルに置[illegible]ちょうどいい感じの石の像。とある場所に行くための鍵となるアイテムらしいぞ

武器リスト

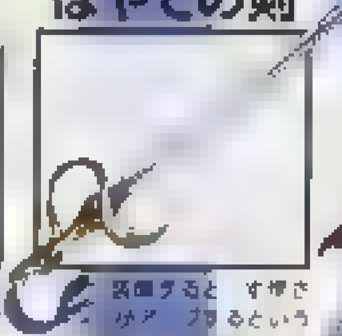
武器には[illegible]あり、それ[illegible]きる職業[illegible]ています。
[illegible]てある[illegible]をつま[illegible]でを楽し[illegible]ります。

ミドルソード



もっとも[illegible]いちばん最初に手に入れる片手持ちの剣。剣士や戦士が好んで使うポピュラーな武器だ。

はやての剣



装備すると[illegible]すばやさ[illegible]アップするという不思議な剣。剣自体も軽くて大変扱いやすいのだ。

魔族の剣



[illegible]強力な敵でも効果的に攻撃できるようになっている。

バルトアックス



[illegible]な戦士[illegible]も装備可能!

木の杖



先端ほ[illegible]が[illegible]くなっている[illegible]で[illegible]強力な敵でも効果的に攻撃できるようになっている。

セラフィックロッド



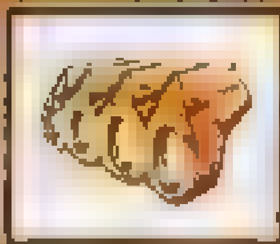
頭の部分[illegible]天使の羽[illegible]は[illegible]聖なる杖。神の力が宿っていて、使い手に祝福を与えるという。

ダーツ



ゲーム用のダーツとは違い、戦闘に適したよう[illegible]改良され[illegible]。使いこなすには訓練を要する。

ブラスナックル

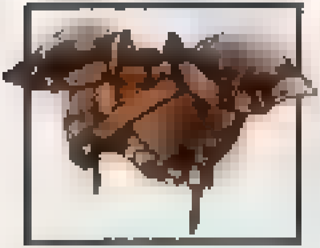


真鍮製のナックル[illegible]を与え[illegible]また格闘家専用の武器。

防具リスト

防具も[illegible]きる[illegible]ほとんどの[illegible]
な[illegible]装備す[illegible]な効果を発揮する防具を[illegible]ます。

革の胸あて



薄い革製のヨロイで、肩と胸の部分を守るようにできている。弱い敵の攻撃なら充分に防ぐことができる。

ブロンズアーマー



青銅製のヨロイ。腰のあたりまでカバーできるうえ、革の胸あてより頑丈で安心な防具といえるだろう。

風の衣



身に[illegible]ると[illegible]上がる[illegible]。[illegible]の心得がある者が着用した時のみ効果を発揮するらしい。

司祭のベスト



僧侶のたぐいや司祭が着るベスト。特殊効果はないが、魔法使い系のキャラクターにとっては貴重な防具である。

スパイクシールド



小振りな盾の表面にトゲ、スパイクがついたもの。トゲはたいへん鋭いので、攻撃力アップも狙えるのだ。

ガントレッド



がんじょうな鉄製の小手で、ヒジから先の部分を守ることができる。ただ、重いので使える人間は限られてくる。

旅の帽子



羽飾りがついたツバ広の帽子で、見た目のわりに丈夫である。太陽[illegible]から頭を守る。数少ない防具だ。

シルクのリボン



[illegible]リボンは、実際の防御の役にはならないが、ファッション性も考えてぜひ[illegible]に装備させてほしい。

魔法紹介

……は、さまざまな魔……ます。
ここで……そのなか……つかをピックア……してみましょう。

攻撃魔法・攻撃補助魔法

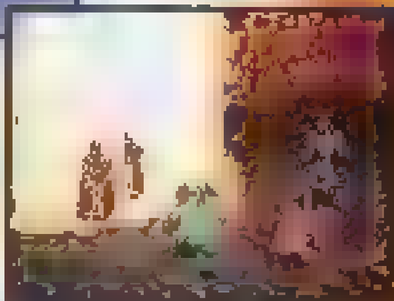
戦闘中にのみ使用することができる、まさに戦うための魔法です。直接敵にダメージを与えるものを攻撃魔法と呼び、敵にステータス異常を引きおこしたり味方の能力を上げたりして間接的に戦いを有利にするものを攻撃補助魔法と呼びます。ゲーム序盤はともかく、中盤以降はこれらの魔法を有効に使っていくことが必要になってくるので、各魔法の特性をよく理解しておいて下さい。

ファイアボール



高温の火の玉で敵を攻撃する魔法。レベルが上がることで威力と一度に倒せる敵の数が変わってきます。

ホーリーライト



聖なる光で邪悪な敵にダメージを与える。敵モンスターによっては[illegible]の魔法を弱点とするものもいる呪文です。

スロウ



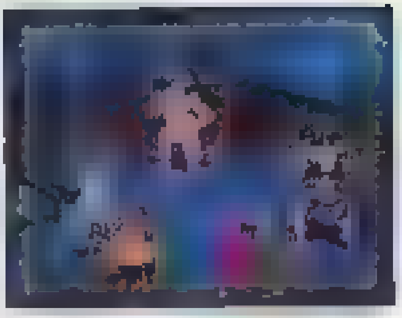
敵[illegible]攻撃補助魔法です。[illegible]

回復魔法

減ってしまった体力を回復させたり、毒やマヒなどのステータス異常を治療する魔法です。戦闘中だけでなく通常の街のなかなどでも使うことができ、長い旅の間にはもっとも使う場面が多い魔法になることでしょう。教会や宿屋がないダンジョンの奥深くで傷ついて、アイテムも底をついてしまったら、この回復魔法だけが頼りです。それぞれの回復魔法の効果を確実に理解しておきましょう



ヒール



キャラクターひとりのVPを回復させる魔法です。レベルによって回復量が変わってくるので、適当なレベルを選んで使うようにしましょう。ほかにパーティー全員のVPを同時に回復できる「ヒールレイン」という魔法も存在します



リカバー



ステータス異常を回復するための魔法です。レベル1では毒を治療するだけですが、レベル2ではマヒや石化も治療できるようになります。ただし、そのほかの異常に関しては教会のお世話になるしかありません

その他の魔法

ここまでに紹介した以外にも、魔法にはさまざまな種類のものがあります。なかにはどの魔法の分類にも入らないような特殊なものも存在し、すべてを使いこなすのは難しいかもしれません。使いかたを知らない魔法を覚えるたびに実際に使ってみることで、より効果的に魔法を使用できるようにしていきましょう。

エスケープ



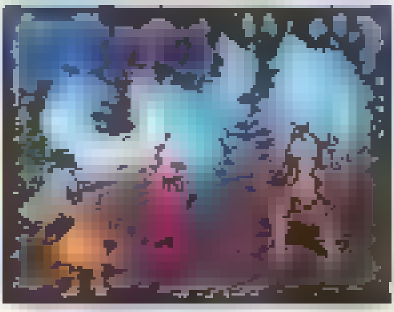
ダンジョン内でのみ使える魔法で、瞬間でフィールド上のダンジョン入口にテレポートできます。困ったときなどに便利な魔法です

ソウルスティール

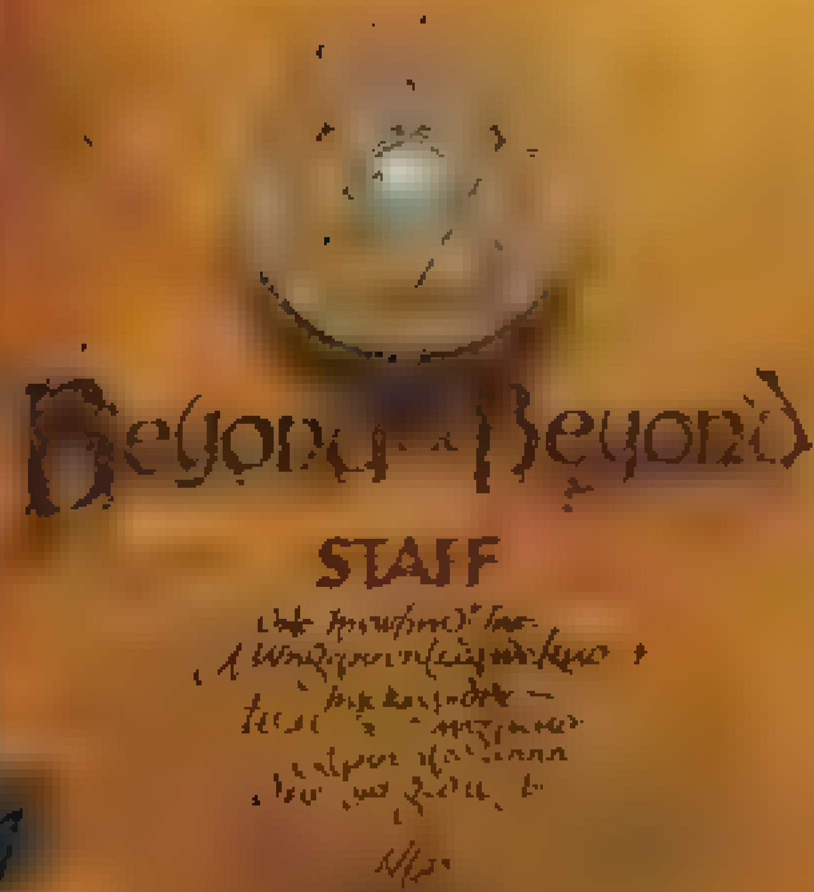


攻撃魔法の一種ですが、敵へダメージを与えることはなく、一瞬で消しさることができます。ただし、まったく効果がない敵もいるので気をつけましょう

ウンディーネ



これも攻撃魔法の一種で、水の精霊を召喚して相手にダメージを与える召喚魔法と呼ばれるものです。通常の攻撃魔法よりも威力が高いのが特徴です



Beyond The Beyond

STAFF

Subscript
SHUGO TAKAHASHI

Character Design
AMI SHIBATA

Program
KENJI NUMATA
MASASHI MURAMORI
MAKOTO YAMAMOTO
KUMAO YONEYAMA
KUMAGURO GONTA
HAPPOKO KYOJU
CANADAIN PALADAIN
AKIKO AKASHI

Map Design
TACO MOM MOM
Mr.DOCTOR
NOA

Animation Design
KUNIO NAKA
SHINJI SUZUKI
SHIN YAMANOUCHI

Graphics
HIROTO NAKASHIMA
MIEKO KOGUCHI
BALK
BLUE TREE
J.HERBERT
TAREO
THOMAS
KATSUNORI SATO
KOUICHI MURAKAMI
AKIFUMI YAMA
YUUICHI SAKURAI
KAHORU KUJO

Map Organization
YUSUKE SUGIMOTO

Opening Movie
TOMOKO MURAKAMI
NAKED JUNKY

Music Compose & Arrange
Sound Effects
MOTOI

Jaket & Booklet
MAKOTO KAMATA
TAMAMI SHINPO
STUDIO PEACE
KAGEMARU HIMENO

Map Illustration
SHIN YAMANOUCHI

A&R
TAKAHIRO KANEKO
ZAIKA TEI

Promotion
MASATSUKA SAEKI
CHIKASHI AOKI

Supervisor
TOSHIYUKI MIKATA
YUKIO NAGASAKI

Executive Producer
AKIRA SATOH

Special Thanks To
AHMIN OFFICE
BIT'S
ANIMARUYA

AKIRA KOIKE
KAZUNARI MIKAWA
YUMIKO TSUKUDA
KOUICHI KODAMA
SHOJI KAMEDA
MISAO CHIKUDA
MAKOTO FUKANO

EITARO NAGANO

Assistant Director
YUSUKE SUGIMOTO

Assistant Producer
MASAAKI UNO

Produced & Directed By
SHUGO TAKAHASHI

Created By
CAMELOT Co.,Ltd.

お問い合わせ
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL. 03-3475-2444


P L A Y I N G   M A N U A L


Beyond the Beyond

SCPS 10014